



WEB SITE EDUCATIVO PIXTON NA CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Kelli Cristina Freitas Trindade¹

Maria Madalena Drullius²

Ítalo Gabriel Neide³

RESUMO: O presente artigo é o resultado de uma experiência de trabalho com alunos da sala de recursos multifuncionais, durante o Atendimento Educacional Especializado – AEE. A proposta foi trabalhar com ferramentas pouco exploradas na escola, mas de interesse do aluno. Foi utilizado o *web site* Pixton para a criação de histórias em quadrinhos, como recurso tecnológico para despertar a criatividade e o gosto pela produção de textos. Foi demonstrado que o uso do *web site* Pixton para a produção textual foi bem sucedido, porque permitiu aos alunos do AEE, além da sua inclusão digital, o desenvolvimento de diversas habilidades, como, por exemplo, criatividade, ideias, pensamentos, coerência, coesão e uso de diferentes linguagens.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos. Texto. Tecnologia.

WEB SITE EDUCATIONAL PIXTON STORIES IN CONSTRUCTION IN COMICS

ABSTRACT: This article was the result of experience working with students of Multifunctional resource room during the Educational Service Specialist - ESA. To work with

¹ Mestranda em Ensino pelo Centro Universitário UNIVATES. Possui graduação em Pedagogia e Especialização em Educação pela Faculdade de Vila Velha. Especialização na Formação de Professores Bilingue - LIBRAS pela Faculdade Alfredo Nasser. Email: kelicrisft@hotmail.com

² Doutorado em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade de Burgos-Espanha (2009). Mestrado em Matemática Aplicada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2001). Licenciatura Curta em Ciências pela Fundação Alto Taquari de Ensino Superior (1991), Licenciatura Plena em Matemática pela Fundação Alto Taquari de Ensino Superior (1993). Atualmente é professora Titular do Centro Universitário UNIVATES, atuando no Mestrado em Ensino de Ciências Exatas (PPGECE) e no Mestrado em Ensino (PPGEnsino). Atualmente é Pró-Reitora de Pesquisa, Extensão e Pós-Graduação. E-mail: madalena@univates.br

³ Doutorado em Ciências (ênfase Física Teórica) (2011) pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pós-Doutor pela Universität Duisburg-Essen. Desenvolveu colaborações na PUC-Chile e University of New Mexico. Atualmente é professor do Centro Universitário UNIVATES, atuando nos cursos de graduação e no Mestrado em Ensino de Ciências Exatas. Email: italo.neide@univates.br



tools unexplored in school was the proposal used, but of interest to the students. It was used Pixton web site for creating comic books as technological resource to awaken creativity and taste for text production. Even though inexperienced the students have demonstrated skills in working with the Pixton web site because its features are easy to use. It has been shown that the use of Pixton web site for textual production was successful because it allowed the ESA students beyond their digital inclusion, the development of various skills, such as creativity, ideas, thoughts, coherence, cohesion and use different languages.

KEYWORDS: Comics. Text. Technology.

INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo globalizado, por isso, é fundamental que os espaços educacionais busquem ferramentas facilitadoras para desenvolver o ensino e a aprendizagem de forma contemporânea. Assim, faz-se necessária a criação de ambientes educacionais dinâmicos, que introduzam as tecnologias na escola, oportunizando aos alunos não só a inserção no mundo digital, mas, também, o manuseio de ferramentas tecnológicas pedagógicas que contribuirão para uma formação mais crítica.

Para Moran (2000, p. 02), “Ensinar e aprender exigem hoje mais flexibilidade espaço-temporal, pessoal e de grupo, menos conteúdos fixos e processos mais abertos de pesquisa e de comunicação.” A presença das tecnologias no contexto escolar facilita a interação não apenas entre aluno e professor, mas também entre a comunidade escolar, pois, por meio dela, a comunicação flui mais rápido, e as trocas entre profissionais, mesmo a distância, mais acessíveis.

Nesse contexto tecnológico educacional, os materiais didáticos passam a ser mais interessantes, o professor divide com os programas e ferramentas a responsabilidade de trazer uma forma diferente e contemporânea de ensinar.

De acordo com Penteado (1999, p. 297), “As tecnologias informáticas têm possibilitado que um número cada vez maior de pessoas tenha acesso a informações que antes eram essencialmente adquiridas na escola.” As tecnologias digitais estão ao acesso de todos e os alunos com deficiência também fazem uso dessas ferramentas digitais, por isso, faz-se importante implantar pedagogicamente atividades diferenciadas, com o uso do computador, da internet e de todos os recursos de que eles dispõem.

Nessa perspectiva, este artigo tem como objetivo apresentar um trabalho desenvolvido



no Atendimento Educacional Especializado (AEE) sobre produção de histórias em quadrinhos, que foi realizada com auxílio de ferramenta digital mediada pelo professor, que proporcionou aos alunos a inclusão digital, de forma mais pedagógica, buscando desenvolver também suas competências e habilidades na leitura escrita.

PRODUÇÃO DE TEXTO: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Ler e escrever são hábitos não muito comuns entre nossos alunos; pedir para ler um livro, ou produzir um texto é algo que normalmente vem acompanhado de uma cara feia, entretanto existem muitas metodologias que podem proporcionar mais prazer aos alunos, ao realizar atividades relacionadas à leitura e à escrita.

Um dos fatores dessa indiferença em relação à leitura dos alunos é o fato de a família não ter o hábito de ler. Na maioria das vezes, fica apenas a cargo da escola estimular o gosto pela leitura. Entretanto, a maioria dos alunos, mesmo quando não possui o hábito, certamente já teve contato com histórias em quadrinhos, pois é um gênero textual que atinge todas as idades, normalmente, com linguagem de fácil compreensão, com muitos desenhos, cores e histórias para todos os gostos.

As histórias em quadrinhos quase sempre têm uma boa aceitação por parte dos alunos. Seu diferencial é que permitem tanto alunos que leem fluentemente, como os que ainda não dominam a leitura compreenderem as histórias pela observação das sequências das imagens e fatos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) citam várias ferramentas eficazes para desenvolver a leitura e a escrita dos alunos, dentre elas as histórias e revistas em quadrinhos, como um gênero adequado para se trabalhar leitura e escrita na escola. Há inúmeras situações possíveis: produção e distribuição de livros, jornais ou quadrinhos, veiculando informações sobre os temas estudados; murais, seminários, palestras e panfletos[...]. (BRASIL 1997, p. 37)

Nas escolas, o uso de materiais mais tradicionais, como o livro didático, é predominante, e os diferentes gêneros textuais acabam sendo trabalhados apenas como conteúdo e não como ferramentas de ensino. Seria importante a escola usar outros recursos, como jornais e revistas e histórias em quadrinhos, proporcionando aos alunos, desde cedo, o contato com diferentes gêneros. A própria história em quadrinhos pode ser trabalhada de diversas formas, desenvolvendo a leitura, a imaginação, as ideias, a sequência de fatos e até como um passatempo rico em aspectos pedagógicos.



Os PCN (1997) orientam para que os alunos sejam formados como pessoas capazes de ler, compreender e interagir com a leitura; dessa forma, poderão realmente ser leitores atuantes em seu contexto social. Acredita-se que, por meio das histórias em quadrinhos, o aluno, mesmo que esteja em uma idade mais avançada, e que ainda não possuiu fluência na leitura e na escrita, consegue fazer uma leitura dos acontecimentos através das sequências de imagens.

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO – AEE

Como o público-foco deste trabalho foram os alunos com deficiência, que são atendidos no AEE, faz-se necessária uma breve apresentação sobre ele, suas principais características, seu público e os atendimentos.

O AEE, surgiu no ano de 2008, evidenciando a educação especial, modalidade transversal em todos os níveis e etapas de ensino. O AEE, “[...] realiza o atendimento educacional especializado, disponibiliza os recursos e serviços e orienta quanto a sua utilização no processo de ensino-aprendizagem nas turmas comuns do ensino regular” (BRASIL, 2008, p. 15).

Os alunos com deficiência contam com o AEE, que é um atendimento que ocorre no contraturno na sala de recursos multifuncionais. Vale ressaltar que o AEE não faz o papel de reforço escolar, ele trabalha habilidades e competências, de acordo com a necessidade específica de cada aluno.

Os alunos do AEE, normalmente apresentam algum tipo de atraso no desenvolvimento cognitivo que reflete diretamente na leitura, na escrita, na interpretação de texto, dificuldade de se organizar e compreender as sequências de fatos.

Dessa forma, acredita-se que, por meio dos recursos de imagens, expressões, personagens, cores e sequência que as histórias em quadrinhos apresentam, pode-se propor uma forma mais lúdica de despertar a criatividade e de se trabalhar a leitura e a produção de texto, de forma que atenda às necessidades e especificidades de cada aluno público do AEE.

O USO DA FERRAMENTA ONLINE PIXTON NA CONSTRUÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS



Não diferente das histórias em quadrinhos, a tecnologia evoluiu muito, em uma velocidade inimaginável para muitos, e nos proporcionando várias possibilidades de trabalho, dentre as quais os softwares e programas educacionais para o computador.

Um novo cenário afeta a forma como os alunos e professores se comportam na sala de aula e a forma como se comunicam entre si. O professor se vê diante de situações novas (os alunos também) em relação ao que usualmente está acostumado a enfrentar, exigindo estratégias diferentes (PENTEADO, 1999, p.303).

O PIXTON, foi o *web site* escolhido para a atividade proposta, pois permite a criação de histórias em quadrinhos *online* até por usuários inexperientes, pois é de fácil manuseio e oferece recursos simples que ajudam a despertar a criatividade e a imaginação, ao mesmo tempo em que o criador exerce a atividade de leitura, escrita e produção de texto.

O mundo vive um acelerado desenvolvimento, em que a tecnologia está presente direta ou indiretamente em atividades bastante comuns. A escola faz parte do mundo e para cumprir sua função de contribuir para a formação de indivíduos que possam exercer plenamente sua cidadania [...] (BRASIL, 1998, p.135)

Os PCN direcionam as tecnologias nas aulas, defendendo o seu uso, de forma pedagógica e dinâmica. E é dessa forma que é preciso direcionar o recurso das tecnologias, pois, além de resultados positivos no processo de ensino e aprendizagem, proporcionaremos também aulas mais dinâmicas, com ferramentas que despertam o interesse atual do aluno, que é estar conectado com a rede.

Os computadores e a possibilidade de conectá-los em rede são ferramentas para gerar e processar grande quantidade de informações, ao mesmo tempo em que é possível utilizá-los como alternativa bastante acessível para a troca de informações e de dados no trabalho de estudantes e professores em vários níveis de interatividade. (BRASIL, 1998, p.129)

A atividade proposta aos alunos do AEE se deu, a partir da vontade e do interesse que todos apresentam em usar os computadores e navegar na internet. Dessa forma, além de proporcionar a inclusão digital para aqueles que não têm acesso, a proposta de trabalho prevê, dentro da capacidade de cada um, o desenvolvimento da leitura, da escrita e da produção de texto, seguindo por uma sequência lógica de acontecimentos e fatos que as histórias em quadrinhos exigem.



A organização de contextos e recursos para os usos das novas tecnologias melhoram a qualidade da aprendizagem e desenvolvem novas habilidades e competências para a cidadania e qualificação para a participação social produtiva. (LEAL, 2011, P.136)

As características do Pixton torna a atividade mais lúdica e divertida, pontos importantes para os alunos-público do AEE. Por meio de cenários coloridos, personagens diferentes eles podem usar a imaginação para dar vida às histórias.

Com isso, o trabalho foi desenvolvido, a partir de uma pesquisa-ação, feita pela professora responsável pelo AEE, durante os atendimentos aos alunos que possuem Deficiência Intelectual, e que estão matriculados do 5º ano do Ensino fundamental ao 2º ano do ensino médio. A atividade foi realizada em uma escola pública localizada na Cidade de Barra do Garças, no Estado do Mato Grosso.

Os objetivos das atividades eram estimular a criatividade dos alunos para a construção de histórias em quadrinhos, utilizando o *web site* Pixton, como recurso pedagógico, além de trabalhar a leitura, a escrita e a sequência lógica. Até o fim de uma história, foram realizadas 6 aulas, sendo duas por semana, com duração de 2 horas cada.

É papel do professor criar oportunidades de contato direto de seus alunos com fenômenos naturais e artefatos tecnológicos, em atividades de observação e experimentação, nas quais fatos e ideias interagem para resolver questões problematizadoras, estudando suas relações e suas transformações, impostas ou não pelo ser humano. (BRASIL 1998, p. 58)

Durante esse período, percebeu-se que os alunos chegavam motivados para usar o computador e se conectar na internet, tinham facilidade em escolher o tema e os personagens, mas apresentavam dificuldade em produzir um texto com sequência lógica. Foi necessário fazer intervenções para corrigir os erros de escrita, além de estimular a ampliação das histórias; por vezes, escreviam sentenças sem nexos e de difícil compreensão, além de vários vícios de linguagem que não eram compatíveis com os diálogos. A ferramenta *online* Pixton possuiu o formato apresentado na Figura 1.

Figura 1 – Tela do Pixton



PIXTON APLICATIVOS ANDROID NO Google play Baixar na App Store

A melhor maneira para CRIAR QUADRINHOS

Solte a criatividade!
Divertido, rápido e fácil de usar.
Conte sua história da sua maneira.

ENTRAR PIXTON POR DIVERSÃO ENTRAR PIXTON POR ESCOLAS ENTRAR PIXTON POR EMPRESAS

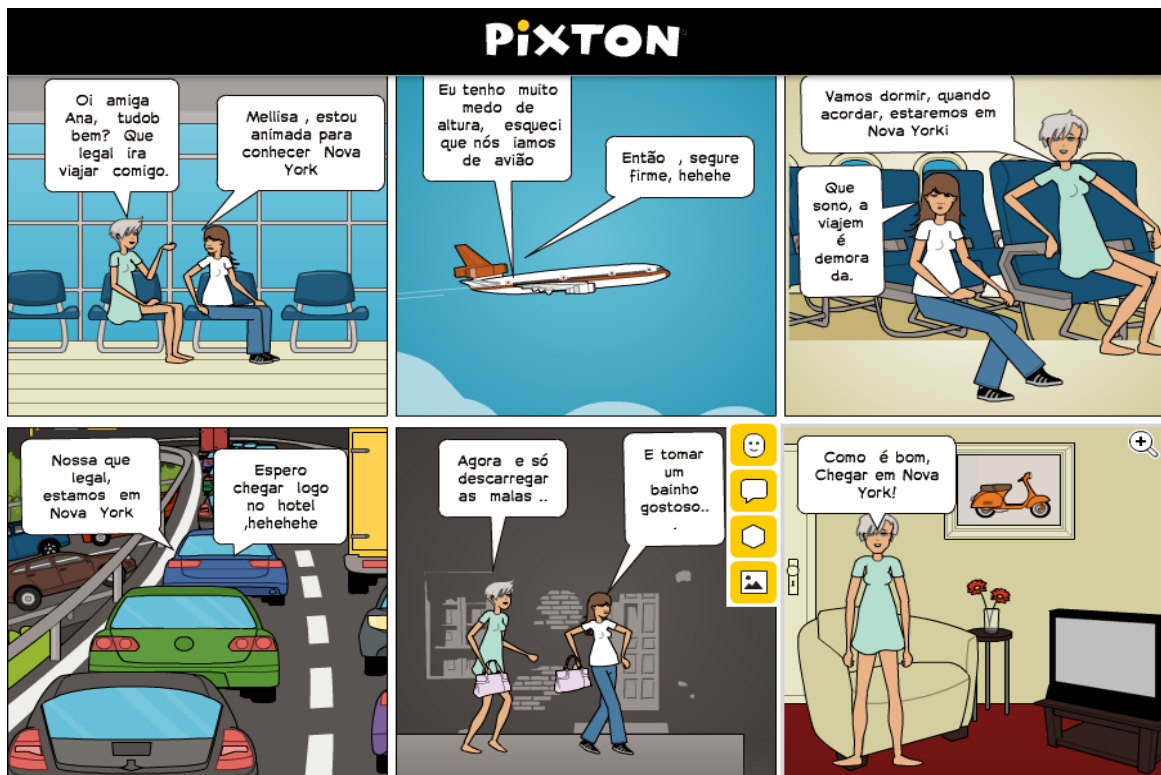
Fonte: <https://www.pixton.com/br>

Os alunos podiam iniciar as histórias e continuar na próxima aula. Percebeu-se que estavam envolvidos com a atividade, pois exploravam as ferramentas disponíveis, e, quando descobriam um novo recurso, voltavam em alguma sentença ou imagem e faziam alterações na história e, ao finalizá-la, logo queriam começar uma outra.

As histórias em quadrinhos apresentadas na Figura 2, demonstram a criatividade dos alunos. Essa foi feita por uma aluna de 14 anos. Primeiro, ela escolheu o cenário, depois os personagens, foi criando a sequência e, por fim, escreveu a fala nos balões.

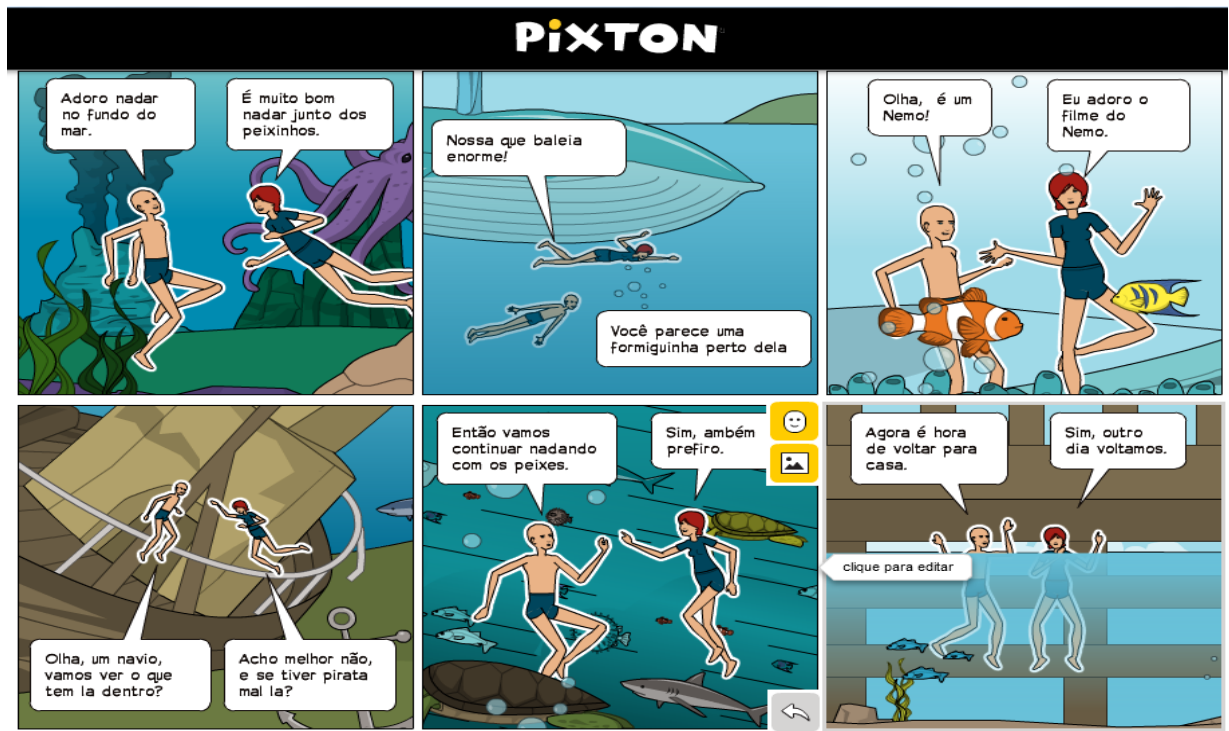
Os alunos apresentaram domínios diferentes em relação à autonomia e uso do computador e das ferramentas que o Pixton disponibiliza, por isso, foi necessário utilizar metodologias diferenciadas. Na figura 3, por exemplo, foi entregue ao aluno o cenário e os personagens já escolhidos, e ele produziu os diálogos.

Figura 2 – História em Quadrinhos elaborada por aluno



Fonte: Elaborado pelo aluno

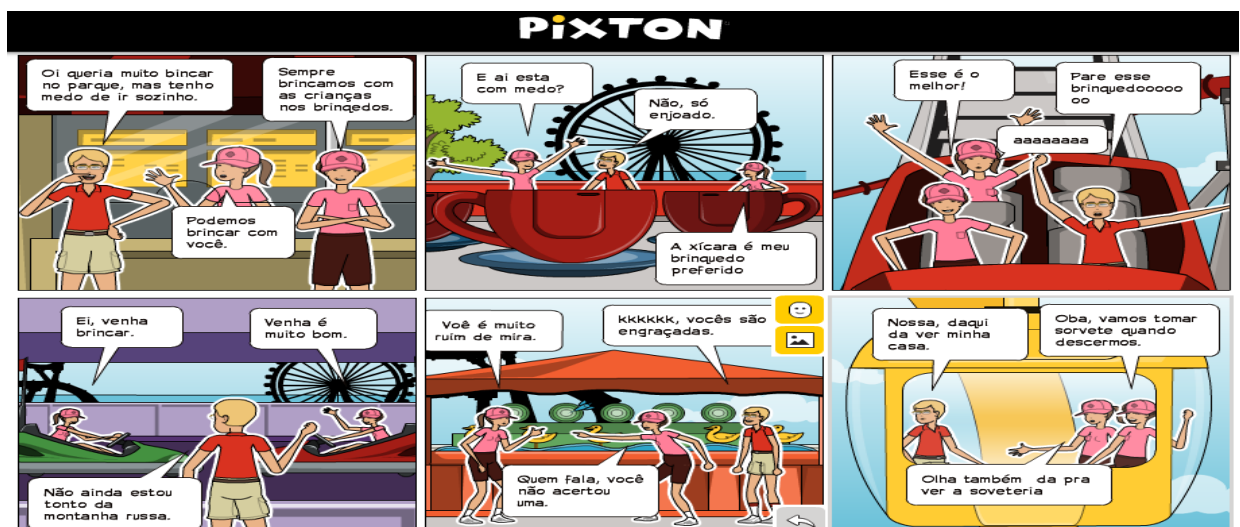
Figura 3 – História em Quadrinhos elaborada por aluno



Fonte: Elaborado pelo aluno

Na história da Figura 4 o aluno escolheu o tema, porém precisou de auxílio para inseri-lo e escolher os personagens. Após a terceira aula, ele já dominava as ferramentas do Pixton com mais autonomia e finalizou os cenários, sem auxílio da professora. Foi possível perceber não apenas o crescimento educacional do aluno, mas também sua autoestima e autonomia ao relatar que conseguia fazer a atividade sozinho.

Figura 4 – História em Quadrinhos elaborada por aluno





Fonte: Elaborado pelo aluno

A construção das histórias em quadrinhos, como recurso pedagógico, requer do aluno imaginação, criatividade, apropriação do cenário, personagens e texto. Ao desenvolver essa atividade, o aluno desenvolve várias habilidades, como: organização do pensamento, coesão e coerência, capacidade de síntese, objetividade, uso de diferentes linguagens, entre outras.

Ao criar uma história em quadrinhos, através de uma mídia digital, usando o computador, o aluno acaba desenvolvendo também habilidades motoras e autonomia, além de usar a internet, como recurso pedagógico, por meio de atividades que vão estimulá-lo, de forma dinâmica e criativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do computador e das mídias digitais auxiliam na construção do conhecimento, pois aproxima os alunos de um universo de informações e possibilidades de conhecimento rápido. Aos professores esses recursos oferecem possibilidades de aliar conteúdos obrigatórios a conhecimentos do cotidiano. Para Leal (2011, p. 134), “As Novas Tecnologias de Informação e comunicação podem promover grandes mudanças nas formas de relação e de aprendizagem”.

Quando usada de forma adequada, a informática auxilia o processo educativo, pois valoriza a autonomia, ensina o aluno a pesquisar e desperta o interesse na busca por informações que enriquecem seu conhecimento e ampliam seu olhar crítico. O computador pode ser usado como instrumento de interação entre aluno e professor, tornando as aulas mais dinâmicas e interativas.

Tanto os quadrinhos como a informática são mídias atualmente de fácil acesso. Por intermédio delas os alunos podem assimilar os conteúdos escolares, de forma espontânea e, por esses instrumentos eles podem ter acesso a um universo de informações, de forma lúdica e rápida, o que contribui para sua aprendizagem.

É indispensável que os professores estejam preparados para utilizar as mídias digitais como recursos pedagógicos, uma vez que o uso desses recursos proporciona a eles realizarem aulas mais dinâmicas e flexíveis dentro de uma linguagem mais atualizada e aceita pelos alunos.

REFERENCIAS



BRASIL. Presidência da República. **Decreto nº 6.571** de 17 de setembro de 2008 que dispõe sobre o atendimento educacional especializado, regulamenta o parágrafo único do art. 60 da Lei n. 9.394/96 e acrescenta dispositivo ao Decreto n. 6.253/2007. Brasília, 2008.

_____, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN**, 1.Parâmetros curriculares nacionais. 2. Língua portuguesa: Ensino de primeira à quarta série. I. Título. Português. Brasília: MEC. SEF, 1997.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais Ciências Naturais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

LEAL, J. **Redes Sociais na Sala de Aula**. Tecnologia da Informação em Educação. Indagatio Didactica, vol. 3(2), junho 2011.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. **Informática na Educação: Teoria & Prática**. UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, p. 137-144. Porto Alegre, vol. 3, n.1. set. 2000.

PENTEADO, M. G. Novos Atores, Novos Cenários: Discutindo a Inserção dos Computadores na Profissão Docente. In: BICUDO, M. A. V. **Pesquisa em Educação Matemática: Concepções & Perspectivas**. São Paulo: Editora UNESP, 1999. p.297-313.